



SEGA of America, Inc. 350 Rhode Island, Suite 400, San Francisco, CA 94103

© SEGA, SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved.

© Crypton Future Media, INC. [www.piapro.net](http://www.piapro.net) piapro Part # MNL 101-620068L

© SEGA, SEGA et le logo SEGA sont des marques déposées ou des marques de commerce de SEGA Corporation. Tous droits réservés.

© Crypton Future Media, INC. [www.piapro.net](http://www.piapro.net) piapro Piece # MNL 101-620068L



# 初音ミク Project DIVA F 2nd

Hatsune Miku: Project DIVA F 2nd

## INSTRUCTION MANUAL LIVRET D'INSTRUCTIONS

TEEN  
ADOLESCENTS



Alcohol Reference  
Mild Suggestive Themes  
Mild Violence  
Mention d'alcool  
Thèmes légèrement suggestifs  
Légère violence

Online Interactions and Music Downloads Not  
Rated by the ESRB

Les échanges en ligne et le téléchargement  
de musique ne sont pas classés par l'ESRB

Illustration by KEI / Illustration par KEI



# 初音ミク Project DIVA F2nd

## Rhythm Game

Melody Icons will drift in from the sides of the screen after O, X and other targets appear. Press the corresponding action button when the Melody Icon reaches the target. For a ★ Icon, scratch anywhere on the touchscreen as the star hits the target.

If you miss a target, your Song Energy Gauge will drop, and your performer's vocals will start to break up. If the gauge reaches zero, you'll DROP X OUT and get a Game Over.



- ① Targets
- ② Melody Icon
- ③ Song Energy Gauge: This indicator fills up or drops in response to your Timing Grades. If this gauge reaches zero, the song will end.

## Hitting the Target

Melody Icons will reach their targets right when the Timing Bar (at right) points directly upwards. Push the button or slide your finger on the screen (touchscreen) at the correct time to hit the target.



## Normal Targets

The icons on the right will fly towards targets from every direction. When the icon hits the target, press the appropriate button. You can also use the corresponding directional buttons to hit these targets.



## Long Targets

When you see an icon like this, press the required button as it hits its target, then hold it until the second icon arrives.



## Double Targets

For Double Targets like those to the right, press both the directional button and action button indicated at the same time the Melody Icon hits the target.



## Star Targets

When a ★ Icon reaches its target, slide your finger on the screen (touchscreen) to "scratch" it. If there's a series of stars coming up, try alternating your scratches left and right.

**Linked Stars:** Star Targets connected by a line are called Linked Stars. Scratch them without dropping your combo for a score bonus.

## Double Stars

When you see a Star Target with a W on it, scratch on two places on the touchscreen at the same time. You don't have to scratch the ★ Icon itself; as long as the timing is correct, you can scratch anywhere on the screen.



## For a complete explanation of game controls

### Viewing the Digital Manual

Select this software title from the Home menu, and touch "?" at the LiveArea™ screen to open the digital manual.

The digital manual contains details of all game modes and controls.



# 初音ミク Project DIVA F2nd

## Jeu de rythme

Des icônes de mélodie glisseront des côtés de l'écran après que O, X et autres cibles auront apparu. Appuyez sur le bouton d'action correspondant lorsque l'icône de mélodie atteint la cible. Pour une icône ★, balayez n'importe où sur l'écran tactile lorsque l'étoile frappe la cible.

Si vous ratez une cible, votre jauge d'énergie de chanson baissera, et la voie de votre vedette commencera à perdre de la force. Si la jauge atteint zéro, vous recevez un DROP X OUT et la partie sera terminée.



- ① Cibles
- ② Icône de mélodie
- ③ Jauge d'énergie de chanson : Cet indicateur se remplit ou baisse selon vos marques de synchronisation. Lorsque cette jauge atteint zéro, la chanson cesse.

## Frapper la cible

Les icônes de mélodie atteignent leur cible exactement quand la barre de synchronisation (à droite) pointe directement vers le haut. Appuyez sur le bouton ou glissez votre doigt sur l'écran (écran tactile) au bon moment pour frapper la cible.



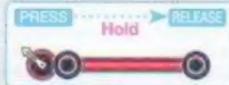
Star Target

## Cibles normales

Les icônes à droite voleront vers les cibles à partir de toutes les directions. Lorsque l'icône frappe la cible, appuyez sur le bouton approprié. Vous pouvez aussi utiliser les boutons directionnels correspondants pour frapper ces cibles.

## Cibles longues

Lorsque vous voyez ce type d'icône, appuyez sur le bouton requis lorsqu'elle frappe sa cible, puis maintenez la pression sur le bouton jusqu'à l'arrivée de la deuxième icône.



## Cibles doubles

Pour les cibles doubles comme celles à la droite, appuyez sur le bouton directionnel et le bouton d'action indiqué au moment où l'icône de mélodie frappe la cible.



## Cibles étoiles

Lorsqu'une icône ★ atteint sa cible, glissez votre doigt sur l'écran (écran tactile) pour la « balayer ». Si une série d'étoiles apparaît, alternez vos balayages de gauche à droite.

**Étoiles liées** : Les cibles étoiles connectées par une ligne sont des étoiles liées entre elles. Balayez-les sans perdre votre combo pour un pointage bon.

## Doubles étoiles

Lorsque vous voyez une cible étoile avec un W, balayez deux endroits sur l'écran tactile en même temps. Il n'est pas nécessaire de balayer l'icône ★; tant que votre synchronisation est exacte, vous pouvez balayer n'importe où sur l'écran.



## Explication complète des commandes du jeu

### Visionnez le manuel numérique

Selectionnez ce logiciel au menu d'accueil et touchez « ? » sur l'écran « LiveArea » pour ouvrir le manuel numérique.

Le manuel numérique comprend les détails sur tous les modes et toutes les commandes du jeu.





## Avertissement : Photosensibilité / épilepsie / crises

Certaines personnes, qui sont sensibles aux lumières clignotantes ou vacillantes ou encore aux motifs géométriques, peuvent présenter des symptômes épileptiques ou faire une crise lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à des jeux vidéo. Ces symptômes peuvent apparaître chez les personnes ne présentant aucun antécédent épileptique. Si vous ou quelqu'un de votre famille êtes sujet à l'épilepsie ou à des crises quelconques, consultez votre médecin avant de commencer à jouer.

**CESSEZ IMMÉDIATEMENT de jouer et consultez votre médecin si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :**

- vertige + troubles de la vision
- clignements d'yeux ou contractions musculaires
- désorientation + perte de connaissance
- saisies ou convulsions + mouvements involontaires

**NE RECOMMENCEZ À JOUER QUE SUR APPROBATION DE VOTRE MÉDECIN.**

## Utilisation des jeux vidéo afin d'éviter le risque de crise

- Jouez toujours dans un endroit bien éclairé et à distance suffisante de l'écran (écran tactile).
- Évitez toute utilisation prolongée du système système PS Vita. Faites une pause de 15 minutes toutes les heures.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil.

Arrêtez immédiatement de jouer si vous présentez l'un des symptômes suivants : étourdissement, nausée ou toute sensation analogue au mal des transports, gêne ou douleur au niveau des yeux, des oreilles, des mains, des bras ou toute autre partie du corps. Si cet état persiste, consultez un médecin.

## Précautions for use

Gardez la carte de jeu PlayStation®Vita hors de la portée des jeunes enfants pour prévenir une ingestion accidentelle.

Cette carte de jeu doit être utilisée uniquement avec le système PlayStation®Vita. Utiliser cette carte de jeu avec un autre appareil peut endommager l'appareil ou la carte de jeu.

- Ne touchez pas les connexions de la carte de jeu avec les mains ou des objets métalliques.
- Empêchez la carte de jeu d'entrer en contact avec des liquides. Ne pas piler ni faire tomber la carte de

jeu ni l'exposer à un impact physique important.

- La carte de jeu ne doit jamais être désassemblée ou modifiée.

N'utilisez pas et ne rangez pas la carte de jeu dans les endroits suivants ou dans les conditions suivantes :

- Dans une voiture avec les fenêtres fermées (particulièrement en été) dans la lumière directe du soleil/près de sources de chaleur.
- Dans des environnements très humides ou corosifs.
- Assurez-vous d'insérer la carte de jeu dans le bon sens. Les données sur la carte de jeu peuvent être perdues ou corrompues dans les situations suivantes :
  - Si la carte de jeu est retirée du système ou si le système est éteint pendant que des données sont lues ou enregistrées sur la carte de jeu.
  - Si la carte de jeu est utilisée dans un endroit où elle peut être affectée par l'électricité statique ou le bruit électronique.

Si, pour quelque raison que ce soit, une perte ou une corruption de données survient, il est impossible de récupérer les données. Il est recommandé de sauvegarder les données régulièrement. Sony Computer Entertainment Inc. et ses filiales et sociétés affiliées ne seront pas responsables pour des dommages ou une blessure dans le cas d'une perte ou corruption de données.

## FCC et IC Avis

Cet appareil est conforme à la partie 15 des règles FCC.

Son opération est sous réserve des deux conditions suivantes:

- (1) cet appareil ne peut pas causer d'intéférence préjudiciable, et (2) cet appareil doit accepter toute intéférence reçue, incluant une intéférence qui pourrait causer un fonctionnement irrégulier.
- Cet appareil a été testé et il a été déterminé qu'il se conforme aux normes pour un appareil numérique de classe B, conformément à la partie 15 des règles FCC. Ces normes sont établies afin d'offrir une protection raisonnable contre une possibilité d'intéférence préjudiciable dans une installation résidentielle. Cet appareil produit, utilise, et peut émettre une énergie radioélectrique et, s'il n'est pas installé ou utilisé selon les instructions, peut causer une intérence préjudiciable aux radiocommunications.

- Cependant, il est impossible de garantir qu'il n'y aura pas d'intérence dans une installation donnée. Si cet appareil cause une intérence préjudiciable à la réception radio ou télévisuelle ce qui peut être

déterminé en allumant ou en éteignant l'appareil, l'utilisateur est encouragé à essayer de corriger l'intérence en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes :

- Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- Éloigner l'appareil du récepteur.
- Brancher l'appareil sur un autre circuit que celui où le récepteur est branché.
- Demander de l'aide au détaillant ou à un technicien radio/télévision spécialisé.

Tout changement ou modification n'étant pas expressément approuvé dans ce manuel pourrait annuler votre droit d'utiliser cet appareil.

- Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

Le logiciel est sous licence pour jouer sur les systèmes PlayStation®Vita dans les Amériques. L'utilisation de PlayStation®Network est assujettie aux contrats d'utilisation et aux politiques de confidentialité disponibles à : [www.us.playstation.com/support/useragreements](http://www.us.playstation.com/support/useragreements)

The Sony Computer Entertainment logo is a trademark of Sony Corporation. "PlayStation", the "PS" family logo and the PS Vita logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Pour plus d'information sur ce jeu, veuillez visitez [www.sega.com](http://www.sega.com).

## GARANTIE :

SEGA of America, Inc. offre à l'acheteur initial de ce disque ou cartouche de jeu une garantie de 90 jours contre les vices de matériau et de fabrication applicable à partir de la date d'achat. Si un défaut couvert par la garantie limitée est constaté pendant la période de 90 jours, la cartouche ou le disque défectueux sera remplacé sans frais. Cette garantie limitée ne s'applique pas si les défectuosités sont causées par une négligence, un accident, une utilisation abusive, une modification, une altération ou par toutes autres causes non liées à des vices de matériau ou de fabrication. Cette garantie limitée ne s'applique pas aux logiciels usagés, acquis par le biais de transaction personnelle entre deux individus ou achetés sur un site d'enchères en ligne. Veuillez conserver l'original ou une photocopie de votre reçu portant la date d'achat. Ce reçu ou une photocopie sera requis dans le cas où le remplacement du produit durant la période de garantie serait nécessaire. Pour obtenir un remplacement, retournez le produit chez le détaillant

où le logiciel a été acheté. Le produit doit être retourné dans son emballage d'origine et être accompagné du reçu d'achat. Si le détaillant ne peut pas vous offrir de remplacement, veuillez communiquer avec SEGA pour obtenir de l'aide.

## RESTRICTIONS SUR LA GARANTIE

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES, INCLANT LES GARANTIES SUR LA QUALITÉ MARCHANDE ET D'APTITUDE À UN USAGE PARTICULIÈRE, SONT PAR LA PRÉSENTE RESTRIÉES À UNE PÉRIODE DE 90 JOURS À PARTIR DE LA DATE D'ACHAT ET SONT SUJETTES AUX CONDITIONS ÉNONCÉES CI-DESSUS. SEGA OF AMERICA NE POURRA EN AUCUN CAS ÊTRE TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS OU INDIRECTS CONSÉCUTIFS À LA VIOLATION DE TOUTES GARANTIES EXPRESSES OU IMPLICITES. LES DISPOSITIONS DE CETTE GARANTIE LIMITÉE SONT VALABLES AUX ÉTATS-UNIS ET AU CANADA SEULEMENT. CERTAINES PROVINCES OU CERTAINS ÉTATS NE PERMETTENT PAS DE RESTRICTIONS SUR LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE OU L'EXEMPTION AUX DOMMAGES DIRECTS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES RESTRICTIONS OU EXEMPTIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS POURRAIENT NE PAS ÊTRE APPLICABLES. CETTE GARANTIE VOUS PROCURE DES DROITS LEGAUX SPÉCIFIQUES. IL SE PEUT QUE VOUS AVEZ D'AUTRES DROITS QUI VARENT SELON LA PROVINCE OU L'ÉTAT.

## Pour obtenir de l'assistance technique ou communiquer avec le service à la clientèle

Pour obtenir de l'assistance supplémentaire, incluant de l'aide au dépannage, veuillez communiquer avec SEGA :

- Site Web : [help.sega.com](http://help.sega.com)
- Téléphone : 1-800-USA-SEGA

Pour enregistrer ce produit, veuillez vous rendre sur le site au [www.sega.com](http://www.sega.com)

Pour consulter le Contrat de licence d'utilisation, veuillez vous rendre sur le site [www.sega.com/eula](http://www.sega.com/eula)

Ce logiciel utilise des polices spécialement conçues et créées sous licence de FONWORKS Inc. FONWORKS et les noms des polices sont des marques de commerce ou des marques déposées de FONWORKS Inc. Les types de caractères ci-inclus ont été entièrement développés par DynaComware.

© Crypton Future Media, INC.  
[www.piapro.net](http://www.piapro.net) piapro

SEGA of America, Inc. 350 Rhode Island Street, Suite 400, San Francisco, CA 94103

©SEGA. Tous droits réservés. SEGA est enregistrée au bureau américain des brevets et des marques de commerce (U.S. Patent and Trademark Office). SEGA et le logo SEGA sont soit des marques de commerce ou des marques déposées de SEGA Corporation.

Notes

Notes



## 初音ミク Project DIVA *FE*

### AIR LIVE MARKER

Use this card as an AIR LIVE Marker for the PlayStation®Vita system version.  
PlayStation® is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

**A10 Encore** [Put a character from your hand into your waiting room]  
(When this card is put into your waiting room from the stage, you may pay the cost. If you do, return this card to its previous stage position as .)

Card Name

深化する“DIVA” 初音ミク

CR-1 PD-529-PR01 PR

5000

Deepening “DIVA” Hatsune Miku

Music



Wise  
Sword

ウイッシュワールツ

© Bushiroad All Rights Reserved.